

ARTIKEL

**PENGARUH PENERAPAN BERMAIN LIPAT KERTAS TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK PGRI ULO
KABUPATEN PINRANG**

**(Penelitian Eksperimen Pengaruh Penerapan Bermain Lipat Kertas Terhadap Kemampuan
Motorik Halus Anak Usia Dini di TK PGRI ULO Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan Tahun
Ajaran 2018-2019)**

**FATMAWATI
162051402019**



Artikel Ilmiah ini Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

ABSTRAK

**PENGARUH PENERAPAN BERMAIN LIPAT KERTAS TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK PGRI ULO
KABUPATEN PINRANG**

Fatmawati
Pendidikan Anak Usia Dini

Jalan Bonto Langkasa, Program Pascasarjana UNM, Makassar
e-mail: @gmail.com

FATMAWATI. *Pengaruh Penerapan Bermain Lipat Kertas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK PGRI ULO Kabupaten Pinrang.* (Dibimbing Oleh Ketua komisi Penasehat Dr. Usman Bapadal, M. Si., dan anggota Dr. Muhammad Akil Musi, M. Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan bermain lipat kertas terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di TK PGRI ULO Kabupaten Pinrang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pemanfaatan desain *pre-experimental designs* menggunakan model *one grup pretest-posttest*. Variabel bebas adalah Bermain lipat kertas dan variabel terikatnya adalah Kemampuan motorik halus. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK PGRI ULO berjumlah 32 orang, sedangkan yang menjadi sampel adalah anak kelompok A yang berjumlah 17 orang pada tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data dengan pemanfaatan tes perbuatan dan observasi. Data dianalisis dengan pemanfaatan analisis deskriptif dan inferensial menggunakan program SPSS *versi* 24, dengan metode *paired sampel t-test* pada taraf signifikansi 95% atau α 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penerapan bermain lipat kertas terhadap kemampuan motorik halus anak di TK PGRI ULO Kabupaten Pinrang. Hal ini dibuktikan hasil uji dari data kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah penerapan bermain lipat kertas diperoleh nilai *t hitung* -9,526 dengan *P* sing 0,000.

Kata Kunci : *Kemampuan motorik halus, penerapan bermain lipat kertas, anak usia dini Dini*

ABSTRACT

FATMAWATI. *The Effect of Application of Paper Folding Playing on Fine Motoric Ability of Early Childhood in PGRI ULO Kindergarten, Pinrang Regency.* (Guided by the Chair of the Advisory Commission Dr. Usman Bapadal, M. Si., and Dr. Muhammad Akil Musi, M. Pd).

This study aims to determine the effect of applying paper folding to the fine motor skills of early childhood in the PGRI ULO Kindergarten in Pinrang Regency. This type of research is quantitative research with the use of pre-experimental designs using the one group pretest-posttest model. The independent variable is paper folding playing and the dependent variable is fine motor skills. The population of this research was 32 students of PGRI ULO kindergarten, while those in the sample were 17 group A children in the 2018/2019 academic year. Techniques for collecting data by utilizing action tests and observations. Data were analyzed by using descriptive and inferential analysis using the SPSS version 24 program, with paired t-test samples at a significance level of 95% or 0.05. The results showed that there was a positive influence on the application of paper folding to the fine motoric abilities of children in PGRI ULO Kindergarten, Pinrang Regency. This is evidenced by the test results from the data of fine

motor abilities before and after the application of paper folding play, the value of t count is -9.526 with P sing 0.000.

Keywords: Fine motor skills, the application of paper folding, Early Childhood

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar). Menurut peraturan daerah Nomor 27 tahun 1990, tentang Pendidikan Prasekolah Bab I pasal 1 ayat (2) Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik.

Adapun tujuan Taman kanak-kanak berdasarkan keputusan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0486/U/92 tentang Taman Kanak-Kanak, adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok.

Taman kanak – kanak (TK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal anak usia dini yang yang perlu di optimalkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu bahasa, kognitif, fisik Motorik, seni, sosial, dan nilai agama untuk

dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini.

Masa Kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung kepada orang lain. Masa anak-anak Awal (usia tiga-enam tahun). Masa ini sering disebut sebagai masa prasekolah, meskipun istilah tersebut saat ini menjadi kurang tepat karna sudah banyak dikembangkan model-model sekolah untuk anak pada usia ini, anak yang berada pada masa ini mulai peduli terhadap kehadiran anak lain, Demikian juga tentang kreativitas.

Anak Usia dini adalah 0 sampai 6 tahun di sebut sebagai usia emas atau *golden age*, masa-masa tersebut merupakan masa "Kritis" dimana seorang anak membutuhkan rangsangan rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya, (Piaget Dalam Rahayu 2003)

Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya. Misalnya, Secara fisiologis anak sudah cukup berkembang dan mampu berkreaitivitas namun demikian rangsangan yang diperoleh dari lingkungan sangat kurang akibatnya anak mengalami kesulitan untuk berkreaitivitas Dan sejumlah ahli psikologi menyatakan bahwa “tahun-tahun awal perkembangan dapat dikatakan sebagai dasar pembentuk kepribadian

seseorang. Apabila masa ini sudah memperoleh rangsangan yang tepat untuk mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi, maka masa-masa berikutnya tinggal memodifikasi struktur dan fungsi dari kepribadian itu sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai dengan harapan” (Rahayu : 2013).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, dan faktor pembentukan. Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

Kreativitas dan inovasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, agar anak tidak merasa bosan, gembira dan merasa bahwa belajarnya adalah bermain. Prinsip-prinsip pembelajaran di Taman kanak-kanak harus benar-benar di perhatikan agar pembelajaran yang akan daan sedang dilaksanakan berdampak positif bagi peningkatan berbagai aspek kemampan dasar.

Anak akan membangun dunia kognitif mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan. Anak usia dini sangat senang dengan bermain, mendengarkan cerita, menggambar dan mewarnai, mereka akan sangat bosan apabila disuruh menulis, membaca, dan juga untuk berdiri didepan teman-temannya untuk menceritakan apa yang ingin anak itu

ceritakan atau mereka susah untuk memulai mengungkapkan keinginannya, dan juga permasalahan anak usia dini sering lupa tentang pelajaran yang sudah dipelajari sehingga pembelajaran selalu diulang-ulang, hal ini kemungkinan karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, padahal anak usia dini memori untuk mengingat sangat tajam, tapi kenyataan yang terjadi anak usia dini lemah dalam hal mengingat dan membedakan antara yang satu dan yang lainnya. (Buzan : 2006)

Otak manusia terdiri dari dua belahan, kiri (*left hemisphere*) dan kanan (*right hemisphere*) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut "*Corpus Callosum*" (Serabut saraf yang melintang, yang menghubungkan kedua belahan otak). Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berfikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik, seperti membaca, bahasa, dan berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas, dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan. (Buzan: 2006)

Teknik pencatatan ini dikembangkan oleh Buzan pada thn 1970-an berdasarkan riset tentang cara kerja otak. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah dari pada metode pencatatan tradisional karena mengaktifkan kedua belah otak. Cara

ini juga menyenangkan, menyenangkan dan kreatif (Buzan, 2006).

Anak usia dini sangat senang dengan bermain, mendengarkan cerita, menggambar dan mewarnai, mereka akan sangat bosan apabila disuruh menulis, membaca, dan juga untuk berdiri didepan teman-temannya untuk menceritakan apa yang ingin anak itu ceritakan atau mereka susah untuk memulai mengungkapkan keinginannya, dan juga permasalahan anak usia dini sering lupa tentang pelajaran yang sudah dipelajari sehingga pembelajaran selalu diulang-ulang, hal ini kemungkinan karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, padahal anak usia dini memori untuk mengingat sangat tajam, tapi kenyataan yang terjadi anak usia dini lemah dalam hal mengingat dan membedakan antara yang satu dan yang lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, Metode eksperimen menurut Sugiyono (2010) adalah metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*)

Desain penelitian yang digunakan adalah model *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok untuk eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok pada penelitian ini akan diberikan perlakuan yang berbeda. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1. Quasi Eksperimen Desain dengan Pretest-Posttest
Nonequivalent Control Group Design**

Kelompok	Pre-test	Pembelajaran (Eksperimen)	Post-test
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik yang ada di TK PKK Mujahidin Lamogo yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 60 anak didik. Sampel penelitian diambil dengan teknik: 1). *purposive sampling non parametrik*, yakni teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu yaitu kelompok B1 dan B2 adalah kelompok yang di anggap tepat dalam penelitian ini karena kreativitas yang belum memadai. Jadi, sampel diambil tidak secara acak tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti yakni kelompok B1 dan B2. 2). Random sampling, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan teknik tersebut dipilih sampel kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol

Teknik pengumpulan data yaitu: (1) tes perbuatan yang bertujuan untuk Observasi, test dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi: (1) Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data tentang bagaimana penggunaan metode peta pikiran dan kreativitas anak. (2) Instrumen tes yaitu lembar tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang bagaimana kreativitas anak yang telah diverifikasi oleh team validator mendapatkan *judgement expert*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik inferensial yang digunakan adalah parametris. Analisis statistik deskriptif

yang digunakan dalam menggambarkan kreativitas anak melalui penggunaan metode peta pikiran adalah membandingkan rata – rata kreativitas anak melalui penggunaan metode peta pikiran dan tanpa penggunaan metode peta pikiran. Untuk menentukan tingkat kreativitas anak dibagi ke dalam 4 kategori yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Adapun kriteria kreativitas anak dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Tabel Kriteria Kreativitas anak

Rentang Skor	Kategori
17 - 19	Sangat Rendah
20 - 26	Rendah
27 - 33	Sedang
34 - 40	Tinggi
41 - 48	Sangat Tinggi

Analisis inferensial yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis.

HASIL

Hasil penelitian Pengaruh penggunaan metode peta pikiran terhadap kreativitas anak Di TK PKK Mujahidin Lamogo Kabupaten Soppeng, secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu (1) mengetahui gambaran kemampuan motorik halus anak usia dini kreativitas anak setelah penggunaan metode peta pikiran di TK PKK Mujahidin Lamogo Kabupaten Soppeng, (2) mengetahui gambaran kreativitas anak sebelum penggunaan metode peta pikiran di TK PKK

Mujahidin Lamago Kabupaten Soppeng, dan (3) mengetahui apakah penggunaan metode peta pikiran berpengaruh terhadap kreativitas anak Di TK PKK Mujahidin Lamago Kabupaten Soppeng.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak didik sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti mengumpulkan data melalui hasil *pretest* dan *posttest* dalam pengaruh penerapan fase pembelajaran.

Tabel 4.1 : Nilai statistik deskriptif pretest dan posttest kelas eksperimen

Interval	Nilai Kategori	Pretest Kelompok Eksperimen		Posttest Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
12-19	Sangat Rendah	1	6,67	11	0
20-26	Rendah	14	93,33	11	0
27-33	Sedang	0	0	6	40
34-40	Tinggi	0	0	9	60
41-48	Sangat Tinggi	11	0	11	0
Jumlah		15	100	15	100

Berdasarkan data tersebut diatas menunjukkan bahwa skort rata-rata yang diperoleh anak didik sebelum penerapan metode peta pikiran adalah 17,26. Skor terendah yang diperoleh dan skor tertinggi yaitu 20. Dalam pretest kelas eksperimen mempunyai 1 frekuensi masuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 6,67, 14 frekuensi berada pada kategori rendah memiliki presentase 93,33. Sedangkan skor rata-rata yang diperoleh anak didik setelah diterapkannya metode 34,8, skor terendah yang diperoleh yaitu 27 dan skor tertinggi 38. Dalam *posttest* kelas eksperimen yang memiliki 6 frekuensi berada pada kategori sedang dan memiliki presentase 40 sedangkan 9

frekuensi berada pada kategori tinggi dengan presentase 60%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebelum penerapan fase pembelajaran anak didik masih banyak dalam kategori rendah dan sangat rendah dan setelah penerapan fase pembelajaran anak didik sudah ada dalam kategori tinggi dan sedang.

Tabel 4.2 : Nilai statistik deskriptif pretest dan posttest kelas Kontrol

Interval	Nilai Kategori	Pretest Kelompok Kontrol		Posttest Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
12-19	Sangat Rendah	14	93,33	12	80
20-26	Rendah	1	6,67	3	20
27-33	Sedang	0	0	6	0
34-40	Tinggi	0	0	9	0
41-48	Sangat Tinggi	0	0	0	0
Jumlah		15	100	15	100

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa sebelum diterapkan fase pembelajaran peta pikiran yang hampir sama dengan penyebaran dan frekuensinya. Dalam kategori sangat rendah memiliki frekuensi 14 dengan presentase 93,33, ketegori rendah frekuensi 1 memiliki presentase 6,67. Setelah di adakan posttest pada kelas kontrol maka jumlah yang ada dalam kategori sangat rendah frekuensi 12 dan memiliki presentase 80 dan dalam kategori rendah frekuensi 3 memiliki presentase 20. Tidak terjadi perbedaan yang signifikan dilihat dari presentase hasil pretest dan posttest, dalam posttest terdapat nilai kategori sangat rendah dan rendah dan sama-sama tidak memiliki nilai pada kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui kelas eksperimen dan Kelas Kontrol dalam penerapan metode pembelajaran peta pikiran anak didik diperoleh hasil bahwa skort rata-rata yang diperoleh anak didik sebelum penerapan metode peta pikiran adalah 17,26. Skor terendah yang diperoleh dan skor tertinggi yaitu 20. Dalam pretest kelas eksperimen mempunyai 1 frekuensi masuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 6,67, 14 frekuensi berada pada kategori rendah memiliki presentase 93,33. skor rata-rata yang diperoleh anak didik setelah diterapkannya metode 34,8, skor terendah yang diperoleh yaitu 27 dan skor tertinggi 38. Dalam posttest kelas eksperimen yang memiliki 6 frekuensi berada pada kategori sedang dan memiliki presentase 40 sedangkan 9 frekuensi berada pada kategori tinggi dengan presentase 60.

Dapat disimpulkan bahwa dalam kelas eksperimen hasil belajar anak didik lebih baik dari kelas kontrol dilihat dari frekuensi dan presentasi pada kelas eksperimen ada beberapa anak didik yang memperoleh nilai tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan penerapan metode pembelajaran peta pikiran anak didik terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak.

Untuk mengetahui lebih lanjut penerapan metode pembelajaran peta pikiran anak didik maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan program aplikasi SPSS. Uji hipotesis yang akan digunakan yaitu *Independent Sampel T-Test*. Rumusan

hipotesisnya jika H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dengan penerapan peta pikiran terhadap kreativitas anak didik. Sedangkan jika H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak setelah penerapan pembelajaran peta pikiran.

PEMBAHASAN

Pemetaan pikiran merupakan salah satu teknik mencatat tinggi. Informasi berupa materi pelajaran yang diterima anak didik dapat diingat dengan bantuan catatan. Pemetaan pikiran merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena *Peta pikiran* memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain. Sehingga akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak. Otak dapat menerima informasi berupa gambar, simbol, citra, musik dan lain lain yang berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan. Cara ini adalah cara yang kreatif dan efektif dalam membuat catatan, sehingga boleh dikatakan *Peta pikiran* benar-benar memetakan pikiran kita. (Buzan 2008)

Hasil dari Peta pikiran akan menggambarkan pola pikir seseorang secara teratur, penuh dengan warna, garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Peta pikiran bukan hal yang sukar dilakukan dan berharga mahal, hanya membutuhkan kemauan untuk mengerti suatu materi.

Langkah Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru

sesuai dengan metode pembelajaran peta pikiran yaitu kegiatan awal dimana kegiatan ini adalah merupakan fase motivasi, yang memuat beberapa kegiatan adalah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mengadakan apersepsi, menjelaskan pentingnya menguasai materi untuk mempelajari materi selanjutnya dan menjelaskan kegunaan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan inti terdiri dari Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh anak didik dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban, Bentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang, Tiap kelompok menginventaris/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi, Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru, Anak didik membuat peta pikiran atau diagram berdasarkan alternatif jawaban yang telah di diskusikan, Beberapa anak didik diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berfikirnya, Anak didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan.

Kegiatan Akhir. Kegiatan ini diakhiri dengan Bersama anak didik membuat rangkuman pembelajaran yang telah dibahas, Guru memberi pesan-pesan moral dan Menutup pelajaran. Dimana pembelajaran peta pikiran dengan langkah langkah sebagai berikut (1) guru menyampaikan

kompetensi yang ingin dicapai, (2) guru mengemukakan materi yang akan ditanggapi oleh anak didik, Membentuk kelompok yang beranggotakan 2-3 anak didik, (3) guru menyediakan kertas kosong dan membagikan kertas tersebut untuk masing-masing kelompok, (4) setiap kelompok berdiskusi dalam kelompok untuk membuat jejaring materi dengan mulai mengisi dari bagian tengah, (5) anak didik mengerjakan tugas yang diberikan disertai bimbingan dari guru, (6) anak didik menggunakan gambar atau simbol untuk ide sentral, (7) untuk memperindah tampilan anak didik dalam kelompok masing-masing menggunakan berbagai macam warna dalam menulis ide sentral, (8) anak didik kemudian menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dengan menggunakan garis melengkung. Setelah selesai masing-masing kelompok menampilkan hasil kerja kelompoknya disertai tanggapan dari kelompok lain (jika ada), (9) guru dan anak didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari melalui tanya jawab.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak dari lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral atau spiritual), motorik, akar pikiran, emosional dan social yang tepat agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Undang-Undang (UU) No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengamanatkan dilaksanakan pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini. Yakni sejak anak dilahirkan. Disebutkan secara tegas dalam Undang-Undang tersebut bahwa pendidikan anak usia dini

(PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1. Butir 14).

Anak usia prasekolah mempunyai imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi ini merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif. Mereka memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku seperti : sering bertanya, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk menjadi segala sesuatu, dan memiliki daya hayal yang kuat.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas anak didik dalam belajar secara efektif itu menurut hanya umumnya hanya sampai tingkat penguasaan, merupakan bentuk hasil belajar terendah, sumber-sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada guru (catatan penjelasan dari guru) dan satu dua buku catatan, Guru dalam mengajar kurang merangsang aktivitas belajar anak didik secara optimal.

Kreativitas sendiri merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, anak didik dituntut untuk selalu kreatif memproses dan mengolah hasil belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, anak didik

dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Aktifitas disini yang baik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktifitas itu harus saling terkait. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktifitas belajar yang optimal. Banyak aktifitas yang dapat dilakukan anak didik disekolah. (Sardiman, 2009)

Hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebelum penerapan fase pembelajaran anak didik masih banyak dalam kategori rendah dan sangat rendah dan setelah penerapan fase pembelajaran anak didik ada dalam kategori tinggi dan sedang. Tidak terjadi perbedaan yang signifikan dilihat dari presentase hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol, dalam posttest terdapat nilai kategori sangat rendah dan rendah dan sama-sama tidak memiliki nilai pada kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran peta pikiran anak didik memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak didik dibandingkan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran peta pikiran. Tinjauan tersebut didasarkan pada skor rata-rata tes kreativitas anak pada kelas eksperimen pada kategori sangat rendah dan rendah menjadi sedang dan tinggi sedangkan pada kelas kontrol tetap dari kategori sedang ke tinggi.

Dari hasil analisis penelitian ini memberikan gambaran adanya

pengaruh penerapan metode pembelajaran peta pikiran terhadap kreativitas anak didik di TK PKK Mujahidin Lamogo. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa penerapan metode pembelajaran peta pikiran terhadap kreativitas anak didik, anak didik kreativitasnya rendah setelah penerapan metode pembelajaran peta pikiran lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran peta pikiran pada berpengaruh positif terhadap kreativitas anak didik dan anak didik nyaman untuk belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan metode pembelajaran peta pikiran terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran peta pikiran.
2. Adapun gambaran penggunaan metode pembelajaran peta pikiran terhadap kreativitas anak di TK PKK Mujahidin Lamogo Kabupaten Soppeng berada pada kategori sangat rendah dan rendah tetapi setelah penggunaan metode pembelajaran peta pikiran kreativitas anak di TK PKK Mujahidin Lamogo Kabupaten Soppeng meningkat pada kategori sedang dan kategori tinggi.
3. Ada pengaruh perbedaan penggunaan metode peta pikiran terhadap kreativitas anak di TK

PKK Muhajidin Lambogo Kabupaten Soppeng.

SARAN

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.
2. Penggunaan metode pembelajaran peta pikiran mempunyai pengaruh positif terhadap tingkat kreativitas murid, sehingga bisa menjadi salah referensi bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut dalam wilayah yang lebih luas dan jumlah variabel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT.Rineka cipta.
- Buzan, Tony. 2006. *Menjadi super kreatif melalui metode pemetaan-pemikiran*. Bandung; MMU.
- Dahar.1989. *Teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Depdiknas.2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional.
- Fauzi, Muhammad. 2009.*Metode penelitian kuantitatif*.Semarang: Walisongo Press.

- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Latipun. 2004. *Psikologi Penelitian Eksperimen*. Malang : UMM press.
- Olivia, Femi. 2013. *5-7 Menit Asik Mind Mapping Kreatif*. Jakarta :PT.Gramedia.
- Portyer & Hernacky. 2004. *Quantum Teaching, Mempraktikan Quantum Learning di Ruang – ruang Kelas*. Bandung : Kaifa.
- Pratisti. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Rahayu,Wiranti. 2013. *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Peta Pikiran*,di akses – dari www.google.co.id.
- Sani. 2014. *Pembelajaran Saintifik Kurikulum 13*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sape. 2012. *Model Pembelajaran Mind Mapping*. [Http.blogspot.com](http://blogspot.com)
- Semiawan, C. R. 1999. *Perkembangan dan Belajar Siswa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suranto. 2009. *Manajemen Mutu Dalam Pendidikan*. Semarang: Ghyas Putra.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta : Kencana.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik : konsep, landasan teoritis-praktis dan implementasinya*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Uno & Kuadrat. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yuwono, T. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Arkola

